

# PERANCANGAN GAME EDUKASI CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG UNTUK ANAK

**Maximilian Kurnia Grady<sup>1</sup>, Hartono Karnadi<sup>2</sup>, Yusuf Hendra<sup>3</sup>**

<sup>13</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta  
Email: fang\_regalia@ymail.com

## Abstrak

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Pada zaman dahulu, cerita rakyat sangatlah kaya akan makna dan nilai-nilai luhur dari nenek moyang. Hal ini menyebabkan cerita rakyat sendiri perlu diceritakan dan diwariskan kepada anak-cucu mereka dari generasi ke generasi. Tidaklah heran jika anak-anak pada zaman dahulu banyak yang tahu tentang berbagai macam cerita rakyat, tidak seperti anak-anak pada zaman masyarakat modern sekarang dimana masyarakat ini telah mengalami proses transisional atau peralihan. Secara tidak langsung, proses transisional ini telah menenggelamkan identitas diri Indonesia secara dekulturasi. Maka dari itu, perancangan ini ada dengan harapan agar anak-anak dapat lebih mencintai cerita karya bangsa mereka sendiri, bangsa Indonesia, lewat cerita rakyat Malin Kundang. Selain itu, perancangan yang dibuat juga diharapkan dapat menjadi sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak dengan media *game* edukasi.

**Kata kunci:** game edukasi, cerita rakyat, malin kundang.

## Abstract

*Design Malin Kundang Folktale Education Game For Children*

*Folktale is a part of culture and history wealth of every nation. In the past, folktale is rich of meanings and noble values from ancestors. This cause the folktale itself needs to be told and passed on their descendants from generation to generation. No wonder if the childrens in past times are know about various kinds of folktale, unlike the childrens at this days of modern society where this society already run into transitional process. Indirectly, this transitional process has been drown the identity of Indonesian in deculturation. Therefore, this design is exist with an expectation that the childrens can loving more the story from their own country, Indonesia, through Malin Kundang folktale. Futhermore, this design also expected to be the supporting education medium in children's personality development with education game media.*

**Keywords:** education game, folktale, malin kundang.

## Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Di negeri Indonesia pun sendiri, jika dilihat dengan sungguh-sungguh, juga memiliki cerita-cerita rakyat yang menarik dengan berlimpah ruah banyaknya. Dahulu kala, cerita rakyat pada zamannya sangatlah kaya akan makna dan nilai-nilai luhur dari nenek moyang. Hal ini menyebabkan cerita rakyat perlu diceritakan dan diwariskan kepada anak-cucu mereka dari generasi ke generasi karena makna dan nilai-nilai luhur inilah yang diyakini mereka sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan. Tak heran

jika anak-anak pada zaman dahulu banyak yang tahu tentang berbagai macam cerita rakyat, tidak seperti anak-anak pada zaman masyarakat modern sekarang ini. Masyarakat modern merupakan masyarakat yang telah mengalami proses transisional, mereka lebih memilih untuk berintegrasi dengan masyarakat luar yang dinilai lebih maju dan berkembang sehingga menyebabkan ikatan dan otoritas tradisional mengalami perubahan signifikan. Dalam sebuah keluarga modern, bisa jadi seorang anak bukan pewaris tradisi keluarganya, tetapi dia mewakili tradisi yang jauh lebih besar dan tradisi itu datang dari negara maju seperti Amerika ataupun Jepang (Al Mudra, par. 11). Melihat hal demikian, pantas saja

jika zaman sekarang terdapat fenomena banyak anak usia sekolah yang lebih senang dengan cerita *import* atau cerita karya luar negeri daripada cerita rakyat Indonesia. Secara tidak langsung, proses transisional tadi telah menenggelamkan identitas diri Indonesia secara dekulturasi.

Secara manfaatnya, cerita rakyat Indonesia sendiri juga tidak kalah hebatnya dengan cerita luar. Cerita rakyat dapat mengasah kemampuan dalam aspek-aspek perkembangan kepribadian anak lewat isi atau alur cerita dan nilai moral yang ada dalam cerita rakyat. Dilihat dari sudut pandang secara psikologi, kemampuan yang dapat dipelajari dalam aspek-aspek perkembangan kepribadian anak tadi, diantaranya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dongeng dapat merangsang perkembangan jiwa. Nilai-nilai luhur dalam dongeng dapat dijadikan sarana pendukung pendidikan untuk membentuk kepribadian yang berjiwa teladan (Endraswara 63). Selain itu dengan mengenal cerita rakyat, anak dapat menumbuhkan kecintaannya pada cerita karya bangsa mereka sendiri. Cerita-cerita rakyat nusantara bersaing memperebutkan perhatian para pembaca dengan cerita-cerita lainnya dari berbagai belahan dunia yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Fakta banyaknya anak-anak Indonesia yang lebih menggemari, misal cerita serial *Disney* dari Amerika, komik ataupun film kartun dari Jepang, menandakan bahwa cerita dari negara lain lebih ekspansif (Al Mudra, par. 22).

Adapun cerita rakyat yang diangkat dalam perancangan ini merupakan salah satu cerita rakyat yang terkenal dan disukai banyak orang termasuk anak-anak, yaitu cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatera Barat. Menurut *survey* yang dilakukan oleh Deteksi 7 September 2008, dipaparkan bahwa Malin Kundang meraih tingkat popularitas cerita rakyat tertinggi dan paling banyak disukai oleh responden dengan 52% (Yuwono, par. 11). Selain itu menurut Prof. Dr. Ayu Sutarto, budayawan dan pengamat budaya Fakultas Sastra Universitas Negeri Jember, mengatakan bahwa cerita rakyat seperti Malin Kundang pernah menjadi dongeng pengantar tidur yang mujarab. Cerita seperti ini dapat menuai decak kagum anak-anak di kamar tidur atau ruang kelas (Mulyadi, par. 5). Cerita rakyat Malin Kundang sendiri juga dipilih dalam perancangan ini karena memiliki nilai moral yang sangat baik dan patut dijadikan contoh, terlebih dapat dijadikan salah satu sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak seperti yang telah disampaikan sebelumnya.

Cerita rakyat ini kemudian disampaikan lewat media aplikasi berupa *game* edukasi, yang bersifat *free* atau dapat diunduh secara gratis. Pemilihan media aplikasi ini sendiri pun menyesuaikan dengan kondisi dunia modern terkini, dimana semua sudah serba *digital* saat

ini. Tidak sedikit anak-anak dengan jenjang Sekolah Dasar telah memiliki *gadget* masing-masing, seperti *handphone* ataupun *tablet*. Ahli telekomunikasi dari *uswitch.com*, Ernest Doku mengatakan lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki *gadget*, termasuk *tablet*, sebelum usia mereka genap 8 tahun (Faqih, par. 2).

Maka dari itu Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak ini perlu ada, dengan harapan agar anak-anak dapat lebih mencintai cerita karya bangsa mereka sendiri, bangsa Indonesia, lewat cerita rakyat Malin Kundang. Selain itu anak-anak juga dapat mengasah kemampuan aspek-aspek perkembangan kepribadian mereka, lewat isi atau alur cerita beserta nilai moral yang disampaikan dalam cerita rakyat Malin Kundang lewat pengaplikasian medianya, yaitu game edukasi.

## Rumusan Masalah

- Bagaimana perancangan ini dapat mengenalkan cerita rakyat Malin Kundang kepada anak-anak, sehingga mereka dapat menggemari cerita karya Indonesia daripada cerita *import*?
- Bagaimana perancangan *game* edukasi dapat menjadi salah satu sarana pendukung pendidikan untuk perkembangan kepribadian anak dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik?

## Tujuan Perancangan

- Dapat menumbuhkan kecintaan dari dalam diri anak-anak untuk lebih menggemari cerita karya bangsa mereka sendiri, khususnya cerita rakyat yang berasal dari tanah air kelahiran mereka, Indonesia.
- Dapat menjadi sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak, dengan belajar mengenal cerita rakyat sembari bermain dalam media *game* edukasi.

## Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa

Memberikan inovasi terhadap mahasiswa, bahwa cerita rakyat tidak hanya dapat diceritakan lewat media buku bergambar ataupun secara lisan dari mulut ke mulut saja, tetapi juga dapat diceritakan lewat media aplikasi game edukasi dengan media yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang, contohnya seperti komputer baik milik *Microsoft* ataupun *Apple*.

#### b. Bagi Masyarakat

Menumbuhkan kecintaan dari dalam diri masyarakat terhadap cerita karya bangsa mereka sendiri, khususnya cerita rakyat Indonesia, daripada cerita *import* atau cerita karya bangsa dari luar Indonesia. Selain itu masyarakat juga dapat memiliki persepsi bahwa cerita rakyat dapat menjadi sarana pendukung pendidikan untuk perkembangan kepribadian anak, khususnya dalam aspek-aspek psikologi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

#### c. Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual

Menambah wawasan pengetahuan dan teknik dalam dunia fotografi, seperti permainan *angle*, komposisi dan penggunaan *lighting* dalam studio. Disamping fotografi, juga dapat melatih *skill* atau kemampuan dalam melakukan *cropping* foto, menggabungkan beberapa foto, memberikan gambaran suasana latar lewat *tone color*, ataupun menciptakan *background* atau *layout* sendiri lewat proses *Digital Imaging*.

### Metode Penelitian

#### Data yang Dibutuhkan

##### a. Data Primer

Data primer atau *primary data* merupakan data yang secara khusus dikumpulkan untuk kebutuhan penelitian terhadap perancangan yang sedang dijalankan. Data primer diperoleh dari sumber ataupun pihak utama dalam objek penelitian, yang dalam hal ini disebut responden.

##### b. Data Sekunder

Data sekunder atau *secondary data* merupakan data yang bersifat umum, dalam arti diciptakan dan dipublikasikan untuk umum oleh pakar ataupun orang lain. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dengan cara mengumpulkan data yang ada pada buku mengenai psikologis anak, karya cerita rakyat yang telah dipublikasikan, dan sumber informasi lainnya (literatur, dokumentasi data, dan sumber internet)

#### Metode Pengumpulan Data

##### a. Observasi dan Wawancara

Melakukan pengamatan terhadap *interest* atau ketertarikan anak-anak dengan jangkauan usia 4-9 tahun pada zaman sekarang. Juga dilakukan wawancara terhadap psikologis khusus anak-anak dan orang tua anak di Surabaya dengan pertanyaan yang terstruktur sesuai topik perancangan Tugas Akhir yang dilakukan.

##### b. Dokumentasi Data

Melakukan dokumentasi atau pengambilan gambar terhadap obyek yang diamati dan diteliti. Obyek yang diamati dan diteliti dapat berupa seperti media-media belajar yang mengangkat topik khususnya tentang cerita import, seperti buku cerita bergambar ataupun *pop-up book*.

##### c. Metode Kepustakaan

Merupakan metode dengan cara mencari segala data yang ada pada media cetak sesuai dengan topik perancangan yang terkait, seperti buku tentang psikologis anak, buku tentang cerita rakyat, ataupun contoh karya-karya cerita rakyat untuk anak yang telah beredar secara umum.

##### d. Sumber Internet

Data yang dikumpulkan tidak hanya berasal dari media cetak saja, tetapi juga dari sumber internet. Data yang akan dikumpulkan lewat internet berkaitan tentang referensi gambar cerita rakyat dan referensi foto untuk dijadikan acuan dalam proses desain nantinya.

#### Metode Analisis Data

##### a. Metode Kualitatif

Metode ini digunakan untuk memperoleh berbagai data ataupun informasi yang akurat dalam penelitian perancangan yang dilakukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap responden yang termasuk dalam penelitian perancangan nantinya. Kemudian data ini disederhanakan dan diseleksi secara sistematis sehingga diperoleh suatu kesimpulan tertentu yang bersifat logis atau masuk akal. Kesimpulan ini merupakan suatu deskripsi dan suasana gambaran mengenai fakta-fakta ataupun realita dan fenomena nyata yang terjadi di lingkungan sekitar dan sesuai dengan topik perancangan terkait.

### Tinjauan Tentang Aspek Perkembangan Kepribadian

Setiap makhluk hidup, baik manusia, hewan, ataupun tumbuhan pasti mengalami perkembangan dalam hidupnya. Manusia selain berkembang secara fisik seperti tumbuh tinggi, ternyata juga harus berkembang secara kepribadiannya juga. Berbicara mengenai aspek perkembangan kepribadian, ada beberapa teori dari para ahli yang menciptakan beberapa klasifikasi sehubungan dengan aspek perkembangan kepribadian tadi.

Salah satu teori yang terkenal adalah taksonomi milik Benjamin Bloom, atau yang lebih dikenal dengan sebutan taksonomi Bloom. Adapun taksonomi sendiri merupakan klasifikasi atau pengelompokan sesuatu hal ataupun benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi dalam bidang pendidikan digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional, seperti tujuan pembelajaran atau sasaran belajar. Dalam taksonomi Bloom, terdapat 3 klasifikasi umum atau ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik. Adapun ranah kognitif mencakup tujuan pengajaran yang berhubungan dengan pengetahuan, pengenalan, dan keterampilan serta kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai dan perkembangan moral dan keyakinan. Sedangkan untuk ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berhubungan dengan motorik (Bloom et al. 7-8).

#### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan langsung dengan mengingat atau mengenal kembali pengetahuan dan mengembangkan kemampuan intelektual serta keterampilan atau kemahiran (Bloom et al. 7). Ranah kognitif mampu mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam *level*, dimana urut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, diantaranya: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa, dan evaluasi.

Pengetahuan dalam pengertian ini yaitu kemampuan mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau *setting*. Contohnya seperti, menyatakan kebijakan suatu hal. Pengetahuan sendiri dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: pengetahuan tentang hal-hal pokok, pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok, dan pengetahuan tentang hal yang umum dan abstrak. Pengetahuan tentang hal-hal pokok adalah mengingat kembali hal-hal yang spesifik, penekanannya pada simbol-simbol dari acuan yang konkret. Pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok yaitu pengetahuan tentang bagaimana cara untuk mengorganisasi, mempelajari, menilai, dan mengkritik. Sedangkan pengetahuan tentang hal yang umum dan abstrak adalah pengetahuan tentang skema-skema dan pola-pola pokok untuk mengorganisasi fenomena dan ide (Gunawan dan Palupi 18-19).

Pemahaman yaitu kemampuan memahami instruksi atau masalah, kemudian dapat menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri. Contohnya, menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran. Pemahaman dibedakan menjadi tiga, yaitu: penerjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi. Penerjemahan yaitu kemampuan untuk memahami suatu ide yang dinyatakan dengan cara yang lain atau

berbeda dari pernyataan asli yang sudah dikenal sebelumnya. Penafsiran yaitu penjelasan atau rangkuman atas suatu komunikasi yang telah dilakukan. Kemudian ekstrapolasi yaitu meluaskan kecenderungan melampaui data aslinya untuk mengetahui implikasi, konsekuensi, atau pengaruh sesuai dengan kondisi fenomena awal (Gunawan dan Palupi 20).

Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan konsep dalam praktek ataupun situasi yang baru. Sebagai contoh, dalam bidang pelajaran matematika perlu digunakan rumus-rumus tertentu dalam mengerjakan sebuah soal, dalam bidang kesehatan perlu adanya obat merah untuk mengobati luka agar tidak infeksi, dan sebagainya.

Analisa diartikan sebagai kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen-komponen terhadap konsep tersebut secara utuh. Contohnya, menganalisa penyebab jeleknya nilai suatu ulangan, ujian, atau tes yang diperoleh dengan melakukan klarifikasi jawaban dan bobot nilai secara satu per satu.

Sintesa adalah kemampuan untuk merangkai atau menyusun kembali komponen-komponen dalam rangka membentuk suatu kesatuan seperti arti atau pemahaman yang baru. Contoh, menyusun kurikulum pembelajaran yang baru dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber yang berbeda. Kategori sintesa dibedakan menjadi tiga, yaitu: penciptaan komunikasi yang unik, penciptaan rencana, dan penciptaan rangkaian hubungan abstrak. Penciptaan komunikasi yang unik yaitu penciptaan komunikasi yang didalamnya pembicara berusaha mengemukakan ide, perasaan, dan pengalamannya kepada orang lain. Penciptaan rencana adalah penciptaan rencana seperti yang ada pada rencana kerja ataupun prosedural operasi. Sedangkan penciptaan rangkaian hubungan abstrak adalah pembuatan rangkainan hubungan abstrak yang digunakan untuk mengklasifikasikan data tertentu (Gunawan dan Palupi 21).

Evaluasi merupakan kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan, atau kriteria untuk tujuan tertentu. Evaluasi bersangkutan dengan penentuan secara kuantitatif ataupun kualitatif dengan memenuhi tolok ukur tertentu. Contohnya, membandingkan hasil ulangan atau tes yang diperoleh terhadap teman sekelas.

#### **b. Ranah Afektif**

Ranah afektif memiliki tujuan yang menekankan pada suasana perasaan, emosi, atau tingkat penerimaan sampai penolakan. Tujuan dari ranah afektif sebenarnya bervariasi, dari perhatian yang sangat

sederhana hingga memilih fenomena yang rumit tapi secara internal tetap konsisten secara kualitas karakter dan hati nurani (Bloom et al. 8). Ranah afektif terdiri atas lima level, dimana urutan kesulitannya sesuai dengan ranah kognitif, yaitu: penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi.

Penerimaan merupakan kemampuan dengan tujuan untuk menunjukkan perhatian ataupun penghargaan terhadap orang lain. Contoh sederhananya, mendengar pendapat yang diberikan orang lain, mengingat nama teman, dan lain-lain. Kategori ini meliputi tiga hal, yaitu: kesiapan untuk menerima, kemauan untuk menerima, dan mengkhuskan perhatian pada bagian tertentu. Kesiapan untuk menerima berarti adanya kesiapan untuk berinteraksi dengan stimulus. Kemauan untuk menerima yaitu usaha untuk mengalokasikan perhatian pada stimulus yang bersangkutan. Sedangkan mengkhuskan perhatian pada bagian tertentu, bisa berarti mungkin perhatian hanya pada warna dari gambar, suara dari penyanyi, ataupun kata-kata tertentu saja (Gulö 66-67).

Tanggapan yaitu kemampuan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk segera bereaksi atau mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contohnya, ikut berpartisipasi memberikan suara atau pendapat dalam diskusi kelas. Tanggapan meliputi tiga hal, diantaranya: kesiapan menanggapi, kemauan menanggapi, dan kepuasan dalam memberikan tanggap. Kesiapan menanggapi ditandai misal dengan mengajukan pernyataan, menaati peraturan lalu lintas yang ada, dan sebagainya. Kemauan menanggapi yaitu usaha untuk melihat hal-hal khusus didalam bagian yang diperhatikan. Kepuasan menanggapi adalah adanya aksi atau kegiatan yang berhubungan atau berkaitan dengan usaha untuk memuaskan keinginan mengetahui (Gulö 67).

Penilaian dimana kemampuan dalam kategori ini ditujukan untuk mampu membedakan mana yang baik dan yang kurang baik terhadap suatu kejadian, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh, memberikan usulan tentang suatu kegiatan sesuai dengan nilai dan komitmen perusahaan. Penilaian terbagi atas empat tahap, yaitu: menerima nilai, menyeleksi nilai yang lebih disenangi, dan komitmen. Menerima nilai yaitu kelanjutan dari usaha memuaskan diri untuk menanggapi secara lebih intensif. Menyeleksi nilai yang lebih disenangi dapat dicontohkan dengan memilih lukisan yang lebih memiliki nilai yang memuaskan. Sedangkan komitmen adalah kesetujuan terhadap suatu nilai dengan alasan-alasan tertentu yang muncul dari serangkaian pengalaman (Gulö 67-68).

Pengorganisasian disini dapat berarti kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh,

menyepakati dan mematuhi etika kerja profesi, mengakui perlu ada keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab, dan lain-lain. Kategori ini terbagi dalam dua bagian, yaitu: konseptualisasi nilai dan pengorganisasian sistem nilai. Konseptualisasi nilai yaitu keinginan untuk menilai hasil karya orang lain atau menemukan asumsi-asumsi yang mendasari suatu moral atau kebiasaan. Pengorganisasian nilai adalah penyusunan perangkat nilai dalam suatu sistem nilai berdasarkan tingkat preferensinya (Gulö 68).

Karakterisasi yaitu kemampuan untuk mengendalikan tingkah laku berdasarkan nilai yang dianut sehingga menjadi karakteristik dalam gaya hidup. Contohnya, menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja secara individu, menunjukkan rasa kooperatif ketika bekerja secara kelompok, dan sebagainya.

### c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi gerakan-gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya secara terus menerus. Elizabeth J. Simpson membagi ranah psikomotorik ini menjadi tujuh level, dengan urutan kesulitannya sesuai dengan dua tipe ranah sebelumnya, diantaranya: persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi yang kompleks, adaptasi, dan kreativitas.

Persepsi merupakan kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikan sesuatu hal. Persepsi ini merupakan salah satu kategori yang tampak pada semua ranah, termasuk ranah kognitif dan afektif. Contohnya, menaikkan suhu AC saat merasa kedinginan, menyalakan lampu ruangan saat hendak membaca, dan lainnya.

Kesiapan adalah kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik secara mental, fisik, dan emosi dalam menghadapi suatu hal. Contoh, menerima kelebihan dan kekurangan dari seseorang, mempersiapkan diri untuk belajar menjelang presentasi, dan sebagainya.

Reaksi yang diarahkan adalah kemampuan untuk memulai keterampilan yang kompleks dengan bantuan atau bimbingan dengan meniru atau melakukan uji coba. Contoh sederhananya, mengikuti arahan gerakan senam dari instruktur senam yang memimpin.

Reaksi natural ditandai dengan adanya kegiatan pada tingkat keterampilan yang lebih sulit dari biasanya. Kategori ini juga ditandai dengan adanya kebiasaan seseorang melakukan tugas rutinnnya. Contoh, mengerjakan tugas makalah menggunakan komputer.

Reaksi yang kompleks merupakan kemampuan untuk menunjukkan suatu keterampilan atau kemahiran dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini melibatkan

kecepatan, ketepatan, efisiensi dan efektivitas. Semua tindakan dalam kategori ini dilakukan secara spontan, lancar, cepat, dan tanpa adanya keraguan. Contohnya, keahlian memainkan *piano* atau *keyboard*.

Adaptasi yaitu kemampuan mengembangkan keahlian dan adanya modifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan. Contoh dalam kategori ini, melakukan perubahan secara cepat dan tepat terhadap kejadian yang tidak terduga tanpa merusak pola yang ada.

Kreativitas dimana sesuai dengan namanya yaitu kemampuan untuk menciptakan pola yang baru, dimana sesuai dengan kondisi atau situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan melakukan eksplorasi terhadap kreativitas diri. Contoh, menciptakan obat dengan formula dan inovasi baru.

## Tinjauan Tentang Cerita Rakyat

Istilah cerita rakyat memiliki banyak definisi dalam beberapa versi dengan adanya batasan-batasan tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia atau disingkat KBBI, misalnya menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Sedangkan menurut Heri Priyatmoko, salah seorang alumnus FIB UGM, melihat cerita rakyat sebagai peringatan nenek moyang dalam melihat bahaya lingkungan dan manusia modern diminta untuk menaati peringatan tersebut apabila tidak sudi ditimpa bencana alam (Priyatmoko, par. 1-2). Sementara yang lainnya menambahkan bahwa cerita rakyat merupakan cerita rakyat yang hidup di suatu kalangan masyarakat dan berfungsi sebagai suatu bentuk hiburan dalam masyarakat.

Menurut William R. Bascom, cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu: mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Sedangkan legenda adalah cerita rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi tetapi dianggap tidaklah suci. Sebaliknya, dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita. (Bascom 4-20)

### a. Mite (*Myth*)

Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa ataupun makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi di masa lampau (Bascom 4).

Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah perang mereka, dan sebagainya (Bascom 4-5).

Mite di Indonesia sendiri dapat dibagi menjadi dua macam berdasarkan tempat asalnya, yaitu: yang asli dari Indonesia dan yang berasal dari luar negeri, terutama dari India, Arab Saudi, dan negara sekitar Laut Tengah. Yang berasal dari luar negeri telah mengalami pengolahan lebih lanjut atau adanya adaptasi sehingga mite dari luar negeri pun tidak berasa asing lagi bagi orang Indonesia (Danandjaja 51). Sebagai contoh, M.V. Moens-Zorab mengatakan bahwa orang Jawa bukan saja telah mengambil alih mite-mite India, melainkan juga telah mengadopsi dewa-dewa serta pahlawan-pahlawan Hindu sebagai dewa dan pahlawan Jawa. Bahkan orang Jawa pun mempercayai bahwa mite-mite tadi terjadi di pulau Jawa bukan terjadi di India (Moens-Zorab, 258-266).

Sedangkan mite yang asli dari Indonesia biasanya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, terjadinya susunan para dewa, dunia dewata, terjadinya manusia pertama, terjadinya makanan pokok seperti beras, cerita tentang tokoh pembawa kebudayaan, dan lain-lainnya. Contohnya, mite mengenai terjadinya padi yang merupakan karangan dari J. Kats (1916) berjudul Dewi Sri.

### b. Legenda (*Legend*)

Sama halnya dengan mite, legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler atau keduniawian, terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang (Danandjaja 66).

Legenda seringkali dipandang sebagai “sejarah” kolektif, yaitu sejarah yang telah banyak mengalami distorsi, sehingga terkadang ceritanya dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya. Selain itu, legenda biasanya bersifat migratoris, yaitu dapat berpindah-pindah sehingga dapat dikenal secara luas di berbagai macam daerah yang berbeda-beda. Legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus atau *cycle* yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu. Di Jawa misalnya, legenda-legenda mengenai Panji termasuk dalam golongan legenda siklus tadi.

Ada kemungkinan besar bahwa jumlah legenda di setiap kebudayaan jauh lebih banyak daripada mite ataupun dongeng. Hal ini disebabkan jika mite hanya

memiliki jumlah tipe dasar yang terbatas, seperti halnya penciptaan dunia dan asal mula terjadinya kematian. Berbeda dengan legenda yang mempunyai jumlah tipe dasar yang tidak terbatas, terutama legenda setempat, yang jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan legenda yang dapat mengembara dari satu daerah ke daerah yang lainnya. Kecuali itu, selalu ada penambahan persediaan legenda di dunia ini. Setiap zaman akan menyumbangkan legenda-legenda baru, atau paling sedikit suatu variasi baru dari legenda lama, pada khazanah umum dari teks-teks legenda yang didokumentasikan (Dundes 25).

Menurut Jan Harold Brunvard, legenda dapat digolongkan menjadi empat macam kelompok, yaitu: legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, dan legenda setempat. *Pertama*, legenda keagamaan merupakan legenda orang-orang suci atau *saints* Nasrani. Legenda ini jika telah diakui dan disahkan oleh Gereja Katolik Roma akan menjadi bagian kesusastaan agama yang disebut *hagiography* atau *legends of the saints*, yang berarti tulisan, karangan, atau buku mengenai kehidupan orang-orang saleh. Contohnya, legenda mengenai para wali agama Islam di Jawa yang disebut dengan sebutan wali sanga. *Kedua*, legenda alam gaib merupakan legenda yang biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi dari legenda ini adalah untuk meneguhkan kebenaran adanya takhyul. Contoh, legenda hantu gaib *gendruwo* yang dipercaya selalu menculik orang ketika berada di hutan sendirian. *Ketiga*, legenda perseorangan dimana ceritanya mengenai tokoh-tokoh tertentu dan dianggap benar-benar pernah terjadi oleh yang empunya cerita. Contoh salah satu legenda perseorangan dari Jawa Timur yang paling terkenal, yaitu legenda tokoh Panji. *Keempat*, legenda setempat yang merupakan ceritanya berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, dan bentuk topografi seperti bentuk permukaan suatu daerah, apakah berbukit-bukit, curam, dan sebagainya. Contohnya, legenda Tangkuban Perahu dimana kaitannya erat dengan legenda setempat yang berhubungan erat dengan bentuk topografi suatu tempat.

### c. Dongeng (Folktale)

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan dongeng sendiri tidak terikat oleh waktu ataupun tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk keperluan hiburan, walaupun banyak juga yang menceritakan ataupun menyampaikan dongeng untuk kebenaran, berisikan pelajaran atau moral yang dapat dicontoh, atau bahkan sindiran (Danandjaja 83).

Istilah-istilah yang sinonim dengan dongeng dalam berbagai bahasa di dunia adalah *fairy tales* (cerita peri), *nursery tales* (cerita kanak-kanak), atau *wonder*

*tales* (cerita ajaib) dalam bahasa Inggris, *siao suo* dalam bahasa Mandarin, *satua* dalam bahasa Bali, dan masih banyak lagi.

Dongeng biasanya mempunyai kalimat pembuka dan penutup yang bersifat klise. Pada dongeng yang menggunakan bahasa Inggris, biasanya selalu dimulai dengan kalimat pembuka: *Once upon a time, there lived a...* (Pada suatu hari hiduplah...), dan kalimat penutup: *...and they lived happily ever after* (...dan mereka hidup bahagia untuk selama-lamanya). Berbeda dengan dongeng Jawa yang biasanya menggunakan kalimat pembuka: *Anuju sawijining dina...* (Pada suatu hari...), dan diakhiri dengan kalimat penutup: *...A lan B urip rukun bebarengan kaya mimi lan mintuna* (...A dan B hidup bersama dengan rukun bagaikan ketam belangkas jantan dan ketam belangkas betina).

Antti Aarne dan Stith Thompson telah membagi jenis-jenis dongeng kedalam empat golongan besar, yaitu: dongeng binatang, dongeng biasa, lelucon dan anekdot, dan dongeng berumus (Aarne dan Thompson 19-20). *Pertama*, dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, ataupun serangga. Binatang-binatang dalam jenis cerita dongeng ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Contoh dongeng binatang yang ada di Indonesia, yaitu sang Kancil. *Kedua*, dongeng biasa dimana dongeng ini ditokohi oleh manusia dan biasanya bercerita tentang suka duka seseorang. Salah satu contoh dongeng biasa yang paling populer di Indonesia adalah Cinderella, dimana ceritanya bermotif tokoh wanita yang tidak ada harapan dalam hidupnya. *Ketiga*, lelucon dan anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan suatu tawa bagi yang mendengarkan maupun yang menceritakan. Perbedaan lelucon dan anekdot adalah jika anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seseorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada, maka lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti suku bangsa, golongan, dan ras tertentu. *Keempat*, dongeng-dongeng berumus adalah dongeng-dongeng yang struktur ceritanya terdiri dari pengulangan. Dongeng berumus memiliki beberapa subbentuk, diantaranya: dongeng bertimban banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (Brunvand 117-118). Dongeng bertimban banyak adalah dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan yang lebih terperinci pada setiap pengulangan inti cerita didalamnya. Dongeng untuk mempermainkan orang adalah cerita fiktif yang diceritakan khusus untuk memperdayai orang agar mereka mengeluarkan pendapat yang bodoh. Sedangkan dongeng yang tidak mempunyai akhir adalah dongeng yang jika diteruskan tidak akan sampai pada batas akhir.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif Pembelajaran

Semenjak media seperti *Galaxy Note* milik *Samsung* ataupun *Macbook* milik *Apple* beredar dan memiliki daya jual yang sangat tinggi, ada beberapa aplikasi yang mengangkat tentang cerita rakyat. Jika kita mencoba melihat di *App Store* milik *Apple*, disana ada salah satu aplikasi yang mengangkat cerita rakyat Malin Kundang, yaitu *Malin Kundang Legend*. Di sisi lain, jika melihat di *Android Market* milik *Google*, disana juga ada salah satu aplikasi tentang cerita rakyat, yaitu *Cerita Bawang Merah Bawang Putih*. Meskipun memiliki cerita yang berbeda, kedua aplikasi cerita rakyat ini memiliki satu kesamaan yaitu memberikan fitur gambar animasi, narasi otomatis dan *scene* tiap ceritanya dapat digeser sesuai dengan keinginan *user* layaknya *e-book*.

Dalam perancangan ini nantinya diciptakan sebuah aplikasi cerita rakyat baru dengan fitur interaktif yang unik, dimana fitur ini berbeda dengan fitur dari aplikasi cerita rakyat yang ada saat ini. Adapun fitur ini berkaitan dengan salah satu tujuan awal dibuat dan diciptakannya perancangan ini, yaitu dapat menjadi salah satu sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak. Fitur-fitur interaktif yang diberikan dalam aplikasi ini pun bermacam-macam bentuknya, mulai dari mengganti warna pakaian karakter, mengubah aksesoris karakter, hingga memilih benda-benda apa saja yang dianggap cocok dalam setting cerita nantinya. Secara tidak langsung, fitur-fitur interaktif yang diberikan dalam perancangan ini mengajak anak-anak, sebagai *target audience* dalam perancangan ini, untuk ikut serta aktif terlibat mengasah kemampuan dalam aspek-aspek perkembangan kepribadian mereka, diantaranya yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain dapat mengasah kemampuan perkembangan kepribadiannya, pada akhirnya anak-anak juga dapat memahami cerita rakyat Malin Kundang baik dari segi isi atau alur cerita dan nilai moral yang diberikan dalam ceritanya.

### Strategi Kreatif Pembelajaran

#### a. Topik dan Tema Pembelajaran (Pokok Bahasan)

Topik pembelajaran dari perancangan ini adalah cerita rakyat. Dalam perancangan ini, diharapkan cerita rakyat dapat menjadi salah satu topik cerita dalam negeri yang disukai oleh anak-anak. Mengingat faktanya banyak anak-anak sekarang yang lebih suka akan cerita asing dari luar Indonesia. Kemudian dengan adanya cerita rakyat sebagai topik pembelajaran, diharapkan cerita rakyat dapat menjadi sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak.

Untuk tema pembelajaran dari perancangan ini yaitu menggunakan cerita rakyat Malin Kundang dari provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Mengapa Malin Kundang? Malin Kundang dianggap sebagai cerita rakyat dengan popularitas yang cukup tinggi di kalangan masyarakat, termasuk anak-anak. Maka dari itu, perancangan ini mengangkat kembali tema Malin Kundang agar anak-anak tertarik untuk membacanya kembali dengan versi media yang berbeda. Selain itu yang paling penting adalah nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang patut dijadikan contoh dan teladan oleh anak-anak.

#### b. Sub Pokok Bahasan

Seperti yang dijelaskan diatas, cerita rakyat diharapkan dapat menjadi sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak. Dalam dunia psikologi, perkembangan kepribadian anak dibagi dalam tiga aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini dapat dipelajari lewat cerita rakyat Malin Kundang, beserta penerapan aplikasi media dalam perancangan ini yang tak lain adalah *game* edukasi.

Lalu apa saja yang bisa dipelajari dari perancangan ini berdasarkan ketiga aspek tersebut? Dalam aspek kognitif, anak dapat belajar mengetahui isi atau alur cerita dan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang. Hal ini tentunya bagi mereka yang belum tahu sama sekali tentang cerita rakyat Malin Kundang. Selain itu dalam aspek ini, anak dapat belajar memahami cerita rakyat Malin Kundang itu seperti apa isi atau alur cerita dan nilai moralnya. Memahami disini berarti anak benar-benar tahu cerita rakyat Malin Kundang secara keseluruhan seperti apa. Jadi ketika anak ditanya tentang cerita rakyat Malin Kundang itu seperti apa, secara otomatis stimulus mereka akan mampu mengingat kembali cerita rakyat Malin Kundang yang telah mereka baca atau ketahui sebelumnya dan menjelaskannya secara lancar sesuai ingatannya tersebut. Kemudian anak juga dapat belajar memadukan warna dan objek dalam fitur interaktif *game* edukasi yang dibuat dalam perancangan ini. Misal, membuat warna kontras antar subjek dengan objek yang ada.

Di aspek afektif, anak dapat belajar menerima dan merasakan sendiri isi atau alur cerita dan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang itu seperti apa. Hal ini juga berkaitan bagi mereka yang belum tahu sama sekali tentang cerita rakyat Malin Kundang seperti apa. Setelah belajar menerima dan merasakan, anak dapat belajar melakukan penilaian pribadi berdasar apa yang mereka dapat dari mengetahui cerita rakyat Malin Kundang. Penilaian ini bisa ditunjukkan dengan adanya komitmen. Komitmen ini dinyatakan dengan rasa senang, sedih, kagum, dan sebagainya. Misal, kecewa akan kedurhakaan Malin terhadap



ibunya sendiri, anak dapat membuat penilaian bahwa ia tidak akan durhaka terhadap ibunya.

Sedangkan dalam aspek psikomotorik, anak dapat belajar menirukan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang dengan sikap atau aksi nyata. Misal, anak menunjukkan rasa hormat kepada ibunya dengan memeluknya setiap pagi. Kemudian pada saat anak menggerakkan tangan atau jarinya untuk dapat bermain dalam *game* edukasi yang dibuat pada perancangan ini, juga menunjukkan salah satu contoh dalam aspek psikomotorik juga. Misal, sang anak harus menekan tombol *Play Game* untuk dapat memulai bermain *game* edukasi yang dirancang.

#### c. Karakteristik *Target Audience*

Target audience dalam perancangan ini adalah anak-anak Indonesia berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, berusia 4-9 tahun, memiliki jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, berasal dari keluarga dengan kelas sosial menengah keatas, sering bermain menggunakan aplikasi permainan seperti yang ada di media komputer, baik milik *Microsoft* ataupun *Apple*, dan mereka yang kurang familiar atau bahkan tidak tahu sama sekali tentang cerita rakyat Indonesia, serta juga membutuhkan sarana pendukung pendidikan sebagai kebutuhan perkembangan kepribadian mereka.

Adapun *target audience* ini dipilih berdasarkan topik perancangan yang dibuat. Cerita rakyat identik dengan cerita anak, terlebih lagi penerapan aplikasi medianya adalah *game* edukasi, maka dari itu dipilihlah anak-anak sebagai target sasaran utamanya. Usia anak pun menyesuaikan dengan cerita rakyat sendiri, usia dengan jenjang Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (4-9 tahun) dinilai merupakan usia yang tepat dalam mengenalkan anak akan cerita rakyat. Karena pada usia ini, selain anak sudah dapat membaca isi atau alur cerita yang disampaikan, mereka juga mulai terbuka minatnya untuk mengenal sesuatu yang baru. Sedangkan untuk kelas sosial menengah keatas dipilih berdasarkan penerapan aplikasi medianya, yaitu *game* edukasi. Karena *game* edukasi biasanya dimainkan di media dengan jangkauan harga yang cukup mahal seperti komputer, maka ditetapkan target sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak dengan keluarga yang berstatus kelas sosial menengah keatas.

#### d. Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam menyampaikan isi atau materi dalam proses pembelajaran. Dalam perancangan ini, metode belajar yang digunakan adalah metode permainan interaktif. Metode ini merupakan cara belajar yang disampaikan melalui aktivitas bermain secara interaktif. Metode ini dipilih berdasarkan cerita rakyat Malin Kundang,

sebagai topik pembelajaran, yang disampaikan lewat media aplikasi berupa *game* edukasi dan berdasar pada salah satu tujuan perancangan dimana perancangan ini dapat menjadi sarana pendukung pendidikan dalam perkembangan kepribadian anak.

Penyajian *content* merupakan penyajian isi atau materi pembelajaran. Penyajian *content* dalam perancangan ini disajikan dalam bentuk visualisasi yang unik dengan permainan warna yang kontras, sehingga tampilan visualnya berbeda dari kebanyakan *game* edukasi yang ada. Selain itu, juga ditambahkan *caption* yang memuat isi atau alur cerita rakyat Malin Kundang pada setiap tampilan *scene* yang disajikan. Hal ini berfungsi untuk menegaskan kembali *content* dari setiap tampilan *scene* yang ada, sehingga mudah dimengerti oleh target sasaran. Selain adanya visualisasi yang unik dan *caption* pada setiap tampilan *scene* yang ada, juga terdapat berbagai macam fitur interaktif di dalamnya. Apa saja fitur-fitur interaktif yang disajikan dalam perancangan ini? Berikut akan dibahas lebih lanjut dalam bagian Program Kreatif Desain Media Pembelajaran.

#### e. Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Indikator keberhasilan belajar dalam perancangan merupakan acuan yang digunakan untuk menentukan apakah *target audience* perancangan telah berhasil menguasai pembelajaran atau tidak. Berikut beberapa indikator keberhasilan pembelajaran yang ada pada perancangan ini, diantaranya:

- Anak dapat mencoba mengetahui isi atau alur cerita dan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang, bagi mereka yang tidak tahu sama sekali.
- Anak dapat memahami isi atau alur cerita dan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang melalui *game* edukasi yang dibuat.
- Anak dapat melakukan interaktivitas pada saat bermain dengan *game* edukasi yang dibuat.

### Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

#### a. Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang diusung dalam perancangan ini adalah belajar sambil bermain. Mengapa? Berhubung *target audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak usia 4-9 tahun, maka proses belajar yang terbaik untuk mereka adalah dengan bermain. Secara usia, mereka tidak akan tertarik untuk melakukan proses belajar jika di dalamnya tidak ada proses bermain. Selain itu dengan adanya konsep pembelajaran demikian, maka dapat mempermudah anak dalam mencapai tujuan semula dari perancangan ini, yaitu menumbuhkan kecintaan akan cerita rakyat dan mengasah kemampuan dalam perkembangan kepribadian.

## b. Jenis Multimedia Pembelajaran

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penerapan aplikasi media dalam perancangan ini adalah *game* edukasi. *Game* edukasi yang dibuat dalam perancangan ini sifatnya *free* atau dengan kata lain dapat diunduh secara gratis melalui internet nantinya. Adapun *game edukasi* ini dapat dimainkan di media elektronik yang bersifat canggih dan banyak digunakan oleh khalayak saat ini, yaitu komputer (contoh: *Microsoft* dengan sistem operasi *Windows*).

## c. Format Desain Media Pembelajaran

### - Menu Content

Dalam kategori ini, disebutkan hal apa saja yang akan ditampilkan dalam *game* edukasi yang dibuat. Hal pertama yang ditampilkan adalah visualisasi dari cerita rakyat Malin Kundang. Jika visualisasi dalam buku ataupun majalah yang menceritakan tentang cerita rakyat menggunakan teknik ilustrasi, maka visualisasi dalam media ini menggunakan teknik fotografi dan *digital imaging*. Visualisasi ini digambarkan dengan beberapa *scene*, dimana *scene* ini mewakili kejadian-kejadian penting yang ada dalam cerita rakyat Malin Kundang.

Adanya visualisasi dari sebuah cerita tidak akan lengkap jika tidak ada *caption* di sekitarnya. *Caption* ini merupakan sekumpulan teks atau keterangan yang menggambarkan isi atau alur dari cerita yang disampaikan. Dengan kata lain, *caption* ada untuk memperjelas situasi yang digambarkan dalam visualisasi cerita yang ada agar lebih mudah dimengerti.

Selain adanya visualisasi dan *caption*, didalamnya juga terdapat fitur-fitur interaktif. Fitur-fitur ini harus ada mengingat *game* edukasi merupakan sebuah permainan yang terdapat interaktivitas di dalamnya. Fitur-fitur interaktif yang ada dalam *game* edukasi ini, diantaranya: fitur untuk mengganti warna pakaian karakter dan objek tertentu, fitur untuk menambahkan subjek dan objek tertentu, fitur untuk mencetak hasil kreasi sendiri, fitur navigasi suara dan fitur permainan menjodohkan.

### - Alur Desain Interaktif

Kategori ini menyampaikan bagaimana cara operasional interaktif dari media aplikasi yang dibuat. Dalam perancangan ini, *game* edukasi yang nantinya dibuat menggunakan sistem operasional interaktif dengan sebutan *drag and one-click solution*. Artinya dalam pengoperasian medianya, *game* edukasi ini cukup dapat diakses dan dimainkan dengan cara menarik dan satu klik saja, termasuk penggunaan fitur-fitur interaktif di dalamnya.

Sebagai contohnya, misal seorang anak hendak mengganti warna pakaian dari karakter Malin Kundang dari warna merah menjadi warna biru. Untuk dapat mengganti warna pakaian sesuai keinginannya, sang anak cukup melakukan satu klik pada bagian fitur interaktif yang tersedia dalam *game*, kemudian dapat menarik objek pakaian Malin Kundang dengan warna yang diinginkan ke arah karakter Malin Kundang yang ada dalam tampilan visual utama dari *game* edukasi yang dibuat. Sistem operasional ini dinilai sangat mudah dan dapat dilakukan oleh semua anak-anak.

## d. Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

### - Unsur Teks

Unsur teks dari *game* edukasi dalam perancangan ini hanya ada di bagian tampilan menu awal dan visualisasi *scene* ceritanya. Di tampilan menu awal, teks selain digunakan dalam menunjukkan judul dari *game* edukasi yang dibuat, juga digunakan dalam menunjukkan menu untuk memulai permainan, dan menu lainnya. Sedangkan pada visualisasi *scene* ceritanya, seperti yang telah dijelaskan di atas, teks di sini bersifat *caption* dari isi atau alur cerita rakyat Malin Kundang sehingga visualisasi *scene* cerita tadi dapat dimengerti lebih mudah.

### - Unsur Visual

Unsur visual merupakan fitur interaktif utama dalam *game* edukasi ini. Dalam bagian *scene* cerita, selain visualisasinya dibuat unik dari kebanyakan *game* edukasi lainnya karena menggunakan teknik fotografi dan *digital imaging*, juga diberikan fitur seperti mengubah warna ataupun mengganti objek sesuai dengan keinginan *user* hanya dengan klik dan geser saja.

### - Unsur Audio

Unsur *audio* merupakan unsur yang penting dalam pembuatan sebuah *game* edukasi, terlebih dalam menciptakan suatu interaktivitas di dalamnya. Dalam media *game* edukasi yang dibuat pada perancangan ini, unsur *audio* dapat di dengar sejak dari bagian tampilan menu awal. *Game* edukasi ini juga memberikan beberapa efek suara seperti saat melakukan klik ataupun berganti *scene*. Selain itu, adanya narasi otomatis dalam setiap *scene* ceritanya menjadikan unsur audio dalam *game* edukasi ini semakin lengkap.

### - Sistem Navigasi

Sistem navigasi dalam *game* edukasi ini ditunjukkan dengan unsur teks dan unsur *audio*. Kedua unsur ini memiliki satu kesamaan dalam fungsinya meski cara penyampaian berbeda, yaitu memberikan petunjuk

atau arahan kepada *user* dalam bermain ataupun menggunakan fitur interaktif yang ada. Sebagai contoh, misal ketika memasuki *scene* cerita pertama, seorang anak tidak tahu apa yang hendak ia lakukan setelahnya. Maka secara otomatis akan muncul teks yang berisi petunjuk atau arahan apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diklik dalam *scene* cerita tadi. Jika masih tidak melakukan apa-apa, ada efek suara yang menyuruhnya untuk melakukan apa yang harus dia lakukan dan tentunya apa yang harus diklik dalam permainan.

#### e. Konsep Visual Interface Desain

##### - Tone Warna (Colour Tone)

Perancangan ini dalam penerapannya akan menggunakan *tone* warna dalam lingkup CMYK. Penggunaan warna ini didasarkan pada teknik pengerjaan yang menggunakan *digital imaging* nantinya. Dalam dunia seputar *digital imaging*, penggunaan warna CMYK dapat memudahkan proses pengerjaan dalam pemberian warna atau *colouring* nantinya karena warna yang disediakan CMYK memiliki banyak variasi di dalamnya.

##### - Jenis Font (Design Type)

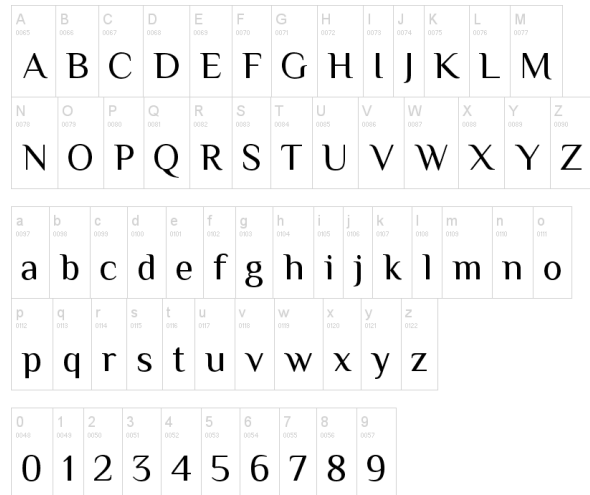
Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *sans-serif*. Jenis *font* ini juga banyak digunakan oleh kebanyakan media *game* edukasi anak. Selain menimbulkan kesan lebih modern, penggunaan *font* dengan jenis *sans-serif* juga menimbulkan kesan lebih santai, tidak formal seperti *serif*. Elemen desain dari *font* yang digunakan nantinya juga menyesuaikan dengan topik perancangan yang dibuat, yaitu cerita rakyat.



Sumber: [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

**Gambar 1. Champagne & Limousines Font**

Champagne & Limousines Font ini digunakan dalam penulisan *caption* yang berisi tentang alur atau isi cerita dari cerita rakyat Malin Kundang pada tiap tampilan *scene* yang ada dalam *game* edukasi nantinya. *Font* ini dipilih karena menimbulkan kesan modern dan santai namun tetap mudah untuk dibaca.



Sumber: [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

**Gambar 2. Philosopher Font**

Sedangkan Philosopher Font ini digunakan dalam penulisan judul utama dari *game* edukasi yang dibuat nantinya. *Font* ini dipilih karena memiliki elemen desain yang melekuk-lekuk pada ujung-ujung *font* nya, dimana elemen desain ini sesuai dengan topik perancangan yang dibuat, yaitu cerita rakyat.

##### - Gaya Desain (Design Type)

Gaya desain yang dipakai dalam perancangan ini sesuai dengan gaya desain iklan komersial yang menggunakan teknik fotografi dan *digital imaging*. Iklan komersial yang menggunakan teknik demikian seringkali banyak kita jumpai di media-media seperti *billboard*, *website*, koran, dan lain-lain. Gaya desain ini memiliki salah satu ciri khas tersendiri, dimana warna yang digunakan rata-rata kontras dan mengandung sedikit unsur *fantasy* di dalamnya. Berikut beberapa contoh gaya desain tersebut, diantaranya:

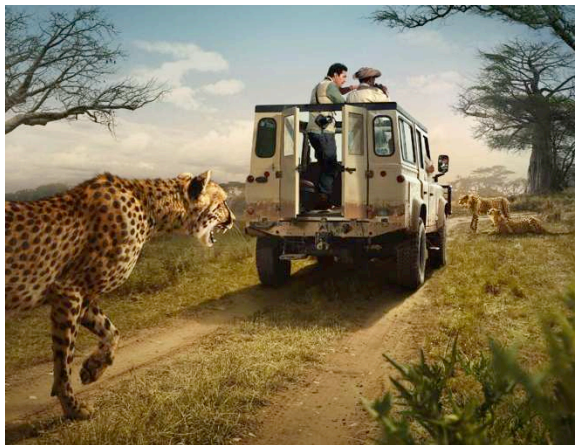


Sumber: [www.garrigosastudio.com](http://www.garrigosastudio.com)

**Gambar 3. Contoh Gaya Desain 1**



Sumber: [www.garrigosastudio.com](http://www.garrigosastudio.com)  
**Gambar 4. Contoh Gaya Desain 2**



Sumber: [www.garrigosastudio.com](http://www.garrigosastudio.com)  
**Gambar 5. Contoh Gaya Desain 3**



Sumber: [www.garrigosastudio.com](http://www.garrigosastudio.com)  
**Gambar 6. Contoh Gaya Desain 4**

#### - Gaya Layout (Page Layout Style)

Gaya *layout* dari *game* edukasi pada perancangan ini sesuai dengan gaya *layout* dari kebanyakan *game* edukasi lainnya. Scene dari cerita rakyat Malin Kundang yang merupakan tampilan visual utama dari perancangan ini berada di posisi tengah permainan. Untuk *caption* yang berisi isi atau alur cerita rakyat Malin Kundang berada di bawah dari tampilan *scene*, layaknya tampilan *chat* dari kebanyakan *game*.

Sedangkan fitur-fitur interaktifnya berada di sekitar tampilan visual utama atau tampilan *scene* yang ada.

#### Software yang Digunakan

*Software* yang digunakan dalam merancang *game* edukasi yang akan dibuat menggunakan dua macam *software*, yaitu: *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash*. *Adobe Photoshop* atau yang biasa disebut *Photoshop* merupakan *software* editor grafis buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan gambar atau foto dan pembuatan efek-efek tertentu. *Photoshop* merupakan *software* utama yang digunakan dalam dunia fotografi dan *digital imaging*, karena dengan *Photoshop* dapat diciptakan sebuah *background* atau *layout* dengan warna dan efek tertentu sesuai dengan kehendak *user*.

*Adobe Flash* juga merupakan salah satu *software* buatan *Adobe Systems*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* untuk keperluan pembangunan situs-situs web interaktif ataupun aplikasi media interaktif lainnya. Bagi kebanyakan *programmer*, *Flash* merupakan salah satu *software* yang penting dalam membuat suatu media interaktif, termasuk *game*, karena dapat membangun dan memberikan efek animasi kepada suatu subjek dan objek sesuai keinginan

#### Storyboard

1. *Scene* pertama merupakan *scene* pengenalan (*introduction*) akan cerita rakyat Malin Kundang. Ditampilkan ibu Malin yang berpamitan kepada Malin Kundang hendak pergi bekerja mencari nafkah keluarga.
2. *Scene* kedua menampilkan cerita dimana Malin Kundang berpamitan kepada ibunya untuk merantau mengadu nasib ke negeri seberang.
3. *Scene* ketiga menceritakan Malin Kundang yang menjadi orang sukses dan melamar seorang gadis cantik untuk dijadikan istrinya.
4. *Scene* keempat ditampilkan cerita dimana Malin Kundang mengadakan pelayaran ke kampung halamannya bersama istrinya.
5. *Scene* kelima merupakan *scene* akhir (*ending*) dari cerita rakyat Malin Kundang. Ditampilkan bahwa Malin Kundang dikutuk oleh ibunya sendiri menjadi batu karena durhaka.

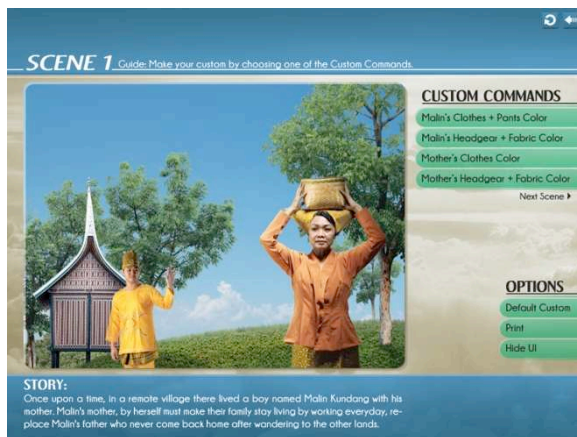


## Final Artwork

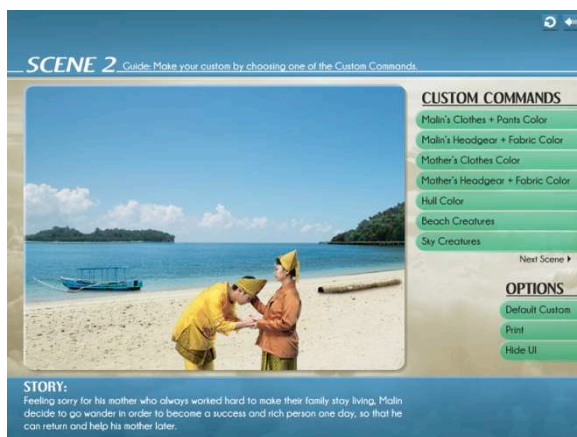
### a. Media Primer



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 7. Desain Akhir Title Screen**



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 8. Desain Akhir UI + Scene 1**



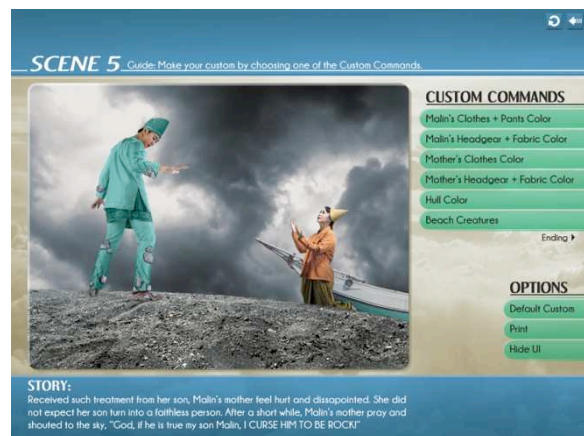
Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 9. Desain Akhir UI + Scene 2**



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 10. Desain Akhir UI + Scene 3**



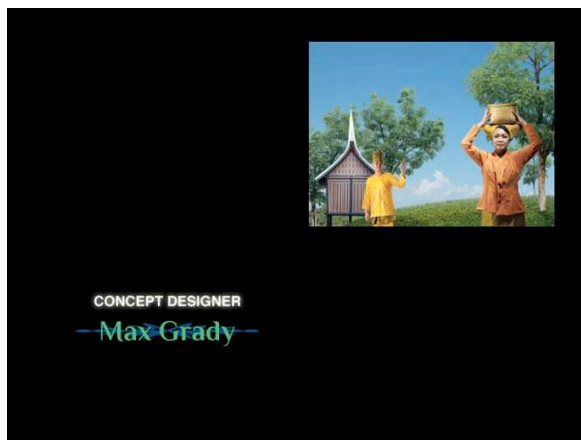
Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 11. Desain Akhir UI + Scene 4**



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 12. Desain Akhir UI + Scene 5**



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 13. Desain Akhir *Ending Scene***

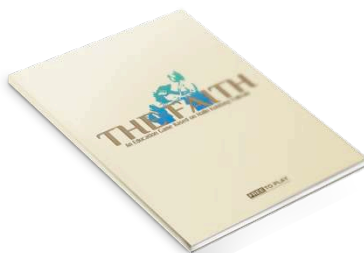


Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 14. Desain Akhir *Credit***

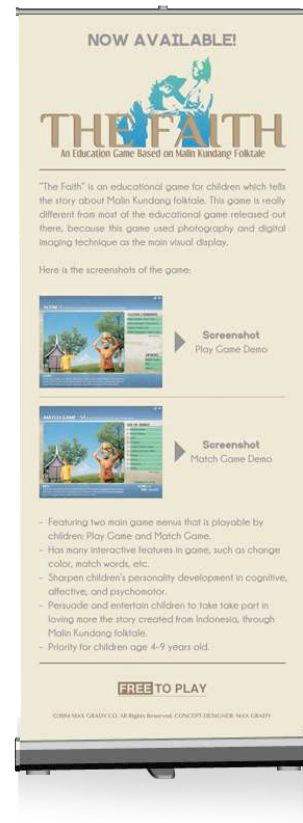
#### b. Media Sekunder



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 15. Desain *Mousepad***



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 16. Desain *Notebook***



Sumber: Desain oleh Max Grady (2014)  
**Gambar 17. Desain *Roll Banner***

## Kesimpulan

Dalam membuat sebuah perancangan yang tidak hanya baik tetapi juga berbobot, dapat ditarik kesimpulan bahwa hal utama yang bersifat penting dan harus diperhatikan terlebih dahulu adalah bagian Latar Belakang Masalah. Bagian Latar Belakang Masalah harus dipersiapkan dan dikerjakan secara matang, karena bagian ini dapat dikatakan tiang dasar dalam menentukan keberhasilan sebuah perancangan. Apabila bagian Latar Belakang Masalah tidak dipersiapkan dan dikerjakan secara matang, maka bagian-bagian seterusnya pun juga tidak akan matang dan hal ini mempengaruhi keberhasilan perancangan itu sendiri. Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah perancangan adalah bagian Konsep Perancangan. Adapun bagian ini harus sesuai dengan apa yang disampaikan sebelumnya di bagian Latar Belakang Masalah, sehingga segala sesuatu yang dibuat dalam Konsep Perancangan dapat menjawab dan memberikan solusi atas permasalahan yang diajukan dalam sebuah perancangan.

## Ucapan Terima Kasih

Ada banyak sekali hal yang terjadi selama proses pengerjaan Tugas Akhir selama satu semester ini, mulai dari penyusunan awal laporan Tugas Akhir ini hingga akhir, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu dan ikut berjasa turut ambil bagian dalam penyelesaian pengerjaan Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan penyertaan-Nya kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir dari awal hingga akhir dengan tidak kekurangan suatu apapun.
2. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Yusuf Hendra Yulianto, S.Sn, M.CA, selaku dosen pembimbing II yang juga telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Andrian Dektisa H., S.Sn, M.Si, Ibu Elisabeth Christine Y., S.Sn, M.Hum, Bapak Erandaru, S.T, M.Sc, dan Bapak Heru Dwi Waluyanto, S.Pd, selaku para penguji yang telah memberikan banyak kritik dan saran yang membangun dalam sidang Tugas Akhir.
5. Pihak Studio Adventure dan Salon Mahkota, selaku penyedia perlengkapan untuk kegiatan foto sesi dalam pengerjaan Tugas Akhir.
6. Keluarga penulis yang telah mendukung secara moral dan material.

## Daftar Pustaka

- Aarne, Antti, & Thompson, S. (1964). *The Types of The Folktale (a Classification and Bibliography)*. Helsinki: The Finnish Academy of Science and Letters.
- Al Mudra, M. (2008). Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara Di Tengah Pluralisme Budaya. *Cerita Rakyat Nusantara Merajut Kearifan Menjemput Zaman*. Retrieved February 19, 2014, from <http://ceritarakyatnusantara.com/id/article/1-A-Comparative-Study-of-Japanese-and-Indonesian-Folklores#>.
- Bascom, W. (1965, January-March). The Forms of Folklore: Prose Narratives. *The Journal of American Folklore*, 78(307), 3-20.
- Bloom, B.S., et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain* (ed.). New York: David McKay.
- Brunvand, J.H. (1968). *The Study of American Folklore – An Introduction*. New York: W.W. Norton & Co. Inc.
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia* (4th ed.). Jakarta: PT Pustaka Utama Graffiti.
- Dundes, A. (1971). On The Psychology of Legend. *American Folk Legend A Symposium*, 21-36.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Medpress (Anggota IKAPI).
- Faqih, M. (2014). Survei: Jutaan Anak usia SD Kecanduan ‘Gadget’. ROL (Republika Online). Retrieved February 13, 2014, from <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>.
- Gulö, W. (2002). *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gunawan, Imam, & Palupi, A.R. (2012). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal Karya Ilmiah IKIP PGRI Madiun*, 2(2), 16-40.
- K., Dian, & Ezokanzo, T. (2013). *Komik Cerita Rakyat Indonesia*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Lia. (2013). *Game Edukasi Untuk Anak*. Jakarta: Anak Kita.
- Moens-Zorab, Mevr, M.V. (1925, October). Historie en Mijthe: De Pandawa van Java (Sejarah dan Mite: Pendawa dari Jawa). *Djāwā, Driemaandelijksch tijdschrift orgaan van het Java instituut*, V(5), 258-266.
- Mulyadi, A. (2011). Cerita Rakyat Bangun Budi Luhur Bangsa. *Kompas Regional*. Retrieved February 13, 2014, from <http://regional.kompas.com/read/2011/05/10/19100343/Cerita.Rakyat.Bangun.Budi.Luhur.Bangsa>.
- Nirwasita, F.A. (2012). *Realitas Kehidupan Dalam Cerita Anak*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Priyatmoko, H. (2014). Pesan Folklor. *Tempo Kolom Opini*. Retrieved March 1, 2014, from <http://www.tempo.co/read/kolom/2014/01/21/1061/Pesan-Folklor>.
- Simpson. E.J. (1966). The Classification of Educational Objectives: Psychomotor Domain. *Illinois Journal of Home Economics*, 10(4), 110-144.
- Sugihastuti. (2013). *Tentang Cerita Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuwono, R.Y. (2013). Perancangan Film Animasi Mitologi Fumeripits Sebagai Preservasi Budaya Cerita Prosa Untuk Remaja. *Mitologi Fumeripits*. Retrieved February 13, 2014, from <http://fumeripitsproject.tumblr.com/post/27262936908/perancangan-film-animasi-mitologi-fumeripits-sebagai>.